

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiharja, C., & Suherman. (2015, Agustus 8). Animas Interaktif Siswa Taman Kanak-Kanak., (hal. 27-32). Jakarta.
- Alviyan, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Siswa Kelas IV SD N Kepatihan 06 Jember*. Universitas Jember, Jember.
- Chylenska, Z. A., & Rybska, E. (2018). Understanding Students Ideas About Animal Classification. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14, 2145-2155.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018, Juli-Desember). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1, 141-157.
- Findora, R. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA untuk Kelas V di SD Caturtunggal 6 Depok Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hana, U. S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Siswa Kelas V di SD N Kuwaron 1. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5, 53-61.
- Hidayat, T., & Setiyadi, D. (2017, April). *Animasi Pop Up Pengenalan Hewan Beserta Klasifikasinya Kepada Anak Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Inovasi Sains Teknologi Dan Bisnis (STMIK ISTB).
- K.Devi, M.Pd, D. (2010). *Metode-Metode dalam Pembelajaran IPA untuk Guru SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program Bermutu.
- Kilic, D. (2016). Pre-service Teacher's Conceptual Structures and Reasoning Patterns on Animal Classification. *Universal Journal of Educational Research*, 4, 830-841.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies (IJCETS)*, 3(1), 31-40.
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik (JP3)*, 1-17.
- Tarigan, R. S., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016, Desember). Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Pengenalan dan Pengelompokkan Hewan Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SD Ar-Rafi Menggunakan Construct 2. *e-Proceeding of Applied Science*, 2, 1081.

- Umar, W., Jamhari, M., & Paudi, R. I. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Sains Melalui Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas IV SDN 15 Ampa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4), 65-80.
- Wardhani, S. W. (2018, Maret). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokkan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2, 124-130.
- Widiantono, N., & Harjono, N. (2017, September). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 199-213.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017, Agustus). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024-1029.